

Fromme, Johannes; Nahrstedt, Wolfgang
[Von] Old Shatterhand zu Super Mario Land? Die moderne Freizeit-, Spiel- und Unterhaltungswelt der Game-Boy-Kinder

Benner, Dietrich [Hrsg.]; Lenzen, Dieter [Hrsg.]; Otto, Hans-Uwe [Hrsg.]: *Erziehungswissenschaft zwischen Modernisierung und Modernitätskrise. Beiträge zum 13. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft vom 16.-18. März 1992 in der Freien Universität Berlin. Weinheim ; Basel : Beltz 1992, S. 284-288. - (Zeitschrift für Pädagogik, Beiheft; 29)*



Quellenangabe/ Reference:

Fromme, Johannes; Nahrstedt, Wolfgang: [Von] Old Shatterhand zu Super Mario Land? Die moderne Freizeit-, Spiel- und Unterhaltungswelt der Game-Boy-Kinder - In: Benner, Dietrich [Hrsg.]; Lenzen, Dieter [Hrsg.]; Otto, Hans-Uwe [Hrsg.]: *Erziehungswissenschaft zwischen Modernisierung und Modernitätskrise. Beiträge zum 13. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft vom 16.-18. März 1992 in der Freien Universität Berlin. Weinheim ; Basel : Beltz 1992, S. 284-288 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-223626 - DOI: 10.25656/01:22362*

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-223626>

<https://doi.org/10.25656/01:22362>

in Kooperation mit / in cooperation with:

BELTZ JUVENTA

<http://www.juventa.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

Zeitschrift für Pädagogik

29. Beiheft

Zeitschrift für Pädagogik

29. Beiheft

Erziehungswissenschaft zwischen Modernisierung und Modernitätskrise

Beiträge zum 13. Kongreß der
Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft
vom 16.–18. März 1992
in der Freien Universität Berlin

Im Auftrag des Vorstandes herausgegeben von
Dietrich Benner, Dieter Lenzen und Hans-Uwe Otto

Beltz Verlag · Weinheim und Basel 1992

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Erziehungswissenschaft zwischen Modernisierung und Modernitätskrise : vom 16.–18. März 1992
in der Freien Universität Berlin / im Auftr. des Vorstandes hrsg. von Dietrich Benner ... –
Weinheim ; Basel : Beltz, 1992

(Zeitschrift für Pädagogik : Beiheft ; 29)

(Beiträge zum ... Kongreß der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft ; 13)

ISBN 3-407-41129-4

NE: Benner, Dietrich [Hrsg.]; Zeitschrift für Pädagogik / Beiheft;

Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaft: Beiträge zum ...

Die in der Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Kein Teil dieser Zeitschrift darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – reproduziert oder in eine von Maschinen, insbesondere von Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk- und Fernsehsendung, im Magnettonverfahren oder ähnlichem Wege bleiben vorbehalten. Fotokopien für den persönlichen oder sonstigen eigenen Gebrauch dürfen nur von einzelnen Beiträgen oder Teilen daraus als Einzelkopie hergestellt werden. Jede im Bereich eines gewerblichen Unternehmens hergestellte oder benützte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 8000 München 2, von der die einzelnen Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind.

© 1992 Beltz Verlag · Weinheim und Basel

Herstellung (DTP): Klaus Kaltenberg

Druck: Druck Partner Rübelmann GmbH, 6944 Hemsbach

Printed in Germany

ISSN 0514-2717

ISBN 3-407-41129-4

Inhaltsverzeichnis

I. Öffentliche Ansprachen

DIETRICH BENNER	15
RITA SÜSSMUTH	17
CHRISTINE BERGMANN	24
KLAUS DIETZ	26

II. Öffentliche Vorträge

DIETRICH BENNER Erziehungswissenschaft zwischen Modernisierung und Modernitätskrise	31
MICHA BRUMLIK Nationale Erziehung oder weltbürgerliche Bildung: Moralischer Universalismus als pädagogisch-praktische Kategorie	45
HANS-JOCHEN GAMM Die bleibende Bedeutung eines kritischen Marxismus für die erziehungswissenschaftliche Diskussion	59
DIETER LENZEN Reflexive Erziehungswissenschaft am Ausgang des postmodernen Jahrzehnts oder Why should anybody be afraid of red, yellow and blue?	75
KÄTE MEYER-DRAWE „Projekt der Moderne“ oder Antihumanismus. Reflexionen zu einer falsch gestellten Alternative	93
MARIA NICKEL Geschlechtererziehung und -sozialisation in der Wende. Modernisierungsbrüche oder -schübe?	105
HELMUT PEUKERT Die Erziehungswissenschaft der Moderne und die Herausforderungen der Gegenwart	113

HEINZ-ELMAR TENORTH	
Laute Klage, Stiller Sieg.	
Über die Unaufhaltsamkeit der Pädagogik in der Moderne	129
EGON SCHÜTZ	
Humanismuskritik und Modernitätskrise. Eine Exposition	141

III. Symposien: Berichte/Vorträge

Symposium 1. Revision der Moderne?	
Philosophische und systematisch-pädagogische Analysen	153
HELMUT PEUKERT	
Vorbemerkung	153
VOLKER GERHARDT	
Individualität und Moderne.	
Zur philosophischen Ortsbestimmung der Gegenwart	154
MARIETTA HELLEMANS	
In permanenter Tragik existieren	159
KLAUS-MICHAEL WIMMER	
Intentionalität und Unentscheidbarkeit.	
Der Andere als Problem der Moderne	163
JÖRG RUHLOFF	
Traditionen der Postmoderne in Antike und Renaissance. Zur Theorie und Geschichte des problematischen Vernunftgebrauchs in der Pädagogik	167
Symposium 2. Realität und Fiktionalität in der pädagogischen Historiographie	175
DIETER LENZEN	
Warum pädagogische Historiographietheorie?	175
KLAUS MOLLENHAUER	
Konjekturen und Konstruktionen. Welche „Wirklichkeit“ der Bildung referieren Dokumente der Kunstgeschichte?	178
ALFRED LANGEWAND	
Der fiktionale Überschuß einer kongenialen Rekonstruktion pädagogischer Theoriegeschichte am Beispiel Herbarts	181
PETER DREWEK	
Fiktionale Anteile schulgeschichtlicher Forschung über das 19. Jahrhundert	182
HEINZ-ELMAR TENORTH	
Sozialgeschichte, Selbstreflexion, Empirie – Wahrheitsansprüche und Fiktionalität pädagogischer Geschichtsschreibung über die NS-Zeit	185

DIRK RUSTEMEYER	
Identität als faktische Fiktion?	187
ANNETTE STROSS	
Die Paradoxie historischen Orientierungswissens – Zur Unmöglichkeit von Identitätsstiftung angesichts der Fiktivität des Stiftungsziels	188
GERHARD DE HAAN	
Ein neues Kapitel: Die vielen Geschichten über die DDR-Pädagogik	190
PETER DIEPOLD/ADOLF KELL	
Symposion 3. Modernität der deutschen Berufsausbildung im Kontext der europäischen Integration	193
RUDOLF W. KECK/GISELA MILLER-KIPP/PETER ZEDLER	
Symposion 5. Abschied vom Erziehungsstaat	217
HELMUT HEID/ANDREAS KRAPP	
Symposion 6. Wertorientierung der Erziehungswissenschaft. Geisteswissenschaft versus Empirie	225
Symposion 7. Wandel von öffentlicher und privater Erziehung. Unvollständige Modernisierung und Modernitätskritik	245
MARIA-ELEONORA KARSTEN	
Vorwort	245
JULIANE JACOBI/PIA SCHMID	
Weiblichkeit als Gegengift. Frauenbilder aus den Anfängen der Pädagogik	245
ROTRAUT HOEPEL	
Mütter und Kinder zwischen Allmacht und Ohnmacht	247
MARIA-ELEONORA KARSTEN	
Zur Institutionalisierung von Kindheit in Öffentlichkeit und Privatheit ...	250
HILDEGARD MACHA	
Gesellschaft im Umbruch: Wandlungen von Kindheit und Familie in den Neuen Ländern	252
MARGRIT BRÜCKNER	
Frauenprojekte zwischen geistiger Mütterlichkeit und feministischer Arbeit	254
ELISABETH DE SOTELO	
Feministische Sozialpädagogik	257
THOMAS RAUSCHENBACH	
Soziale Berufe und öffentliche Erziehung. Von den qualitativen Folgen eines quantitativen Wandels	261

GISELA JAKOB	
Zur Biographisierung des Ehrenamtes. Veränderungen in der Folge gesellschaftlicher Individualisierungsprozesse	267
URSULA RABE-KLEBERG	
Frauenbildung und Beruf – Bildung und Frauenberuf: ... immer noch ein ungeklärtes Verhältnis!	270
Symposium 8. Die Modernisierung und ihre Kinder. Standardisierung der Lebensvollzüge und Formen kultureller Selbstgestaltung	
	273
KARL NEUMANN/GISELA WEGENER-SPÖHRING	
Einleitung	273
KARL NEUMANN	
Zeit für Kinder und Zeit der Kinder. Kindheit in der Moderne zwischen Zeitökonomie und Zeitautonomie	274
MARIE-LOUISE SCHMEER-STURM	
Die Musealisierung der Welt im Zeichen der Postmoderne. Konsequenzen für die freizeitpädagogische Arbeit mit Kindern und Familien	278
URSULA NISSEN	
Freizeit und moderne Kindheit – Sind Mädchen die „modernerer“ Kinder?	281
JOHANNES FROMME/WOLFGANG NAHRSTEDT	
Von Old Shatterhand zu Super Mario Land? Die moderne Freizeit-, Spiel- und Unterhaltungswelt der Game-Boy-Kinder	284
GISELA WEGENER-SPÖHRING	
Moderne Kindheit und Politik für Kinder: Podiumsdiskussion	288
Symposium 9. Neue Herausforderungen an Schul- und Sonderpädagogik: Integration behinderter Kinder und Jugendlicher ins allgemeine Schulwesen .	
	293
MONIKA A. VERNOOIJ	
Eröffnung und Einführung	293
JAKOB MUTH	
Zum Stand der Entwicklung der Integration Behinderter in den Bundesländern – Von den Empfehlungen des Bildungsrates bis zur Gegenwart ...	295
GEORG ANTOR	
Erfahrungen mit dem gemeinsamen schulischen Lernen Behinderter und Nichtbehinderter und das Problem der Grenzziehung	297
JÖRG RAMSEGER	
Das didaktische Dilemma integrativer Pädagogik	301
ANDREAS MÖCKEL	
Wer versagt, wenn Kinder in der Grundschule versagen?	304

URS HAEBERLIN	
Integration zwischen Ängsten und Hoffnung	307
ALFRED SANDER	
Selektion bei Integration?	
Der Beitrag von Sonderpädagogischen Förderzentren	311
CHRISTA HÄNDLE	
Integration Behinderter als Impuls zur Stärkung anderer integrativer Organisationsformen im Bildungssystem Deutschlands?	314
RAINER LERSCH	
„Integration ohne Grenzen“	316
Symposium 10. Modernisierung des Bildungssystems im Spannungsfeld von Entberuflichung und neuer Beruflichkeit	319
JOACHIM DIKAU	
Vorbemerkung	319
KARLHEINZ A. GEISSLER/GÜNTER KUTSCHA	
Modernisierung der Berufsbildung – Paradoxien zwischen Entberuflichung und neuer Beruflichkeit	320
PETER FAULSTICH	
„Qualifikationskonservatismus“ in Klein- und Mittelbetrieben als Modernitätswiderstand oder Überlebensstrategie	326
INGRID LISOP	
Bildung und Qualifikation diesseits von Zwischenwelten, Schismen und Schizophrenien	329
WILTRUD GIESEKE	
Erwachsenenbildung zwischen Modernisierung und Modernitätskritik ...	337
Symposium 11. Modernisierungsverläufe und Modernisierungskrisen im Bildungsbereich: theoretische Modelle und vergleichende Perspektiven	343
VOLKER LENHART/JÜRGEN SCHRIEWER	
Bericht über das Symposium	343
CHRISTEL ADICK	
Transnationale Merkmale moderner Schulentwicklung	345
KARL-HEINZ FLECHSIG	
Vielfalt und transversale Vernunft – Prinzipien postmodernen Denkens und die Modernisierungskrise in Bildungssystemen	351
GERO LENHARDT/MANFRED STOCK/MICHAEL TIEDTKE	
Modernisierung und Modernisierungskrise in der Schulentwicklung: Das Beispiel der DDR	361

Symposium 12. Pädagogik zwischen Tatbestandsgesinnung und Utopie – S. Bernfeld als Theoretiker der Pädagogik der Moderne	367
BURKHARD MÜLLER/LUISE WINTERHAGER-SCHMID Vorwort	367
ULRICH HERRMANN „Zwischen allen Stühlen“ – Bausteine zu einer <i>biographie intellectuelle</i> Siegfried Bernfelds	369
REINHART WOLFF Wiederentdeckung und Aktualität Siegfried Bernfelds	373
GÜNTHER SANDER Die „wundersame“ Bernfeld-Kritik in der DDR	377
REINHARD FATKE Siegfried Bernfeld und die Psychoanalytische Pädagogik	380
VOLKER SCHMID „Aufklärung des Gefühls“ zwischen Individualisierung und Tradition. Zur Widerständigkeit des Dialogs zwischen Psychoanalyse und Pädagogik bei Siegfried Bernfeld	385
BURKHARD MÜLLER War Bernfeld ein Eklektiker oder war er ein Systematiker pädagogischen Denkens?	388
REINHARD HÖRSTER Übergangsfähigkeiten. Der positive Barbar, der Normalpädagoge und der gut informierte Bürger.	392

IV. Podium

DIETER LENZEN Bericht über das Podium: „Zur Situation der Erziehungswissenschaft in den alten und neuen Ländern der Bundesrepublik Deutschland“	401
---	-----

V. Andernorts veröffentlichte Kongreßbeiträge	415
---	-----

Literatur

- BEHNKEN, I./ZINNECKER, J.: Vom Straßenkind zum verhäuslichten Kind. Zur Modernisierung städtischer Kindheit 1900–1980. In: Sozialwissenschaftliche Informationen, 1987, H. 2.
- HARMS, G./PRESSING, CHR.: Kinderöffentlichkeit und Straßensozialisation. In: HARMS, G. u.a. (Hrsg.): Kinderalltag. Berlin 1988.
- HAUSEN, K.: Überlegungen zum geschlechtsspezifischen Strukturwandel der Öffentlichkeit. In: GERHARD, U. (Hrsg.): Differenz und Gleichheit. Frankfurt/M. 1990.
- ZEIHER, H.: Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945. In: PREUSS-LAUSITZ u.a. (Hrsg.): Kriegskinder, Krisenkinder, Konsumkinder. Weinheim 1983.
- ZEIHER, H.: Organisation des Lebensraums bei Großstadtkindern – Einheitlichkeit oder Verinselung? In: BERTELS, L. u.a. (Hrsg.): Lebenslauf und Raumerfahrung. Opladen 1990.
- ZINNECKER, J.: Kindheit, Jugend und soziokultureller Wandel in der Bundesrepublik Deutschland. Forschungsstand und begründete Annahmen über die Zukunft von Kindheit und Jugend. In: BÜCHNER, P. u.a. (Hrsg.): Kindheit und Jugend in interkulturellen Vergleich. Opladen 1990.

Anschrift der Autorin

Ursula Nissen, Dipl.Soz., Lisztstr. 27, 8000 München 80

JOHANNNES FROMME/WOLFGANG NAHRSTEDT

Old Shatterhand zu Super Mario Land?

Die moderne Freizeit-, Spiel- und Unterhaltungswelt der Game-Boy-Kinder

1. Die Game-Boy-Generation – Zeitgemäße Formen des Abenteuerspielens

Der Modernisierungsschub, den Kindheit in jüngster Vergangenheit erfahren hat, wird an den Tendenzen ihrer Mediatisierung und Technisierung besonders deutlich. Wir greifen ein aktuelles Beispiel eines Spiel- und Unterhaltungsmediums heraus, das bei Kindern ab dem Grundschulalter z.Zt. ungeheuer beliebt ist, dem viele Erwachsene allerdings zumindest ambivalent gegenüberstehen: den Handcomputer, dessen bekanntester Typ „Game-Boy“ heißt und der (bisher) ausschließlich zum Spielen verwendet werden kann. Schon der Name Game-Boy verrät, daß es sich in erster Linie um ein Jungenspielzeug handelt, obwohl das Gerät bei Mädchen deutlich beliebter ist als etwa Home-Computer oder Telespielkonsolen. Um Erwachsenen einen biographischen Vergleichspunkt anzubieten, stellen wir der heutigen „Game-Boy-Generation“ die „Karl May-Generation“ gegenüber, denn mit den Karl May-Helden Old Shatterhand, Winnetou und Kara Ben Nemsy dürften viele durch die Karl May-Bücher oder deren Verfilmungen aus den 60er Jahren vertraut sein.

Der Game-Boy ist ein Handspielcomputer zum Mitnehmen, der mit Batterien, Akkus oder Netzteil betrieben werden kann. Den früheren LCD-Games haben heutige Handcomputer eine besondere Bildqualität, komplexere Spielmöglichkeiten und insbesondere die Trennung von Hardware und Software voraus, die es erlaubt, per Kassettenwechsel verschiedene Spiele zu laden. Handcomputer stellen den vierten und bislang neuesten Typus elektronischer Bildschirmspiele dar. Sie folgen den aus Spielhallen bekannten Automaten-spielgeräten, den Computerspielen auf dem Home- und Personal-Computer und den an normale Fernsehgeräte anschließbaren Telespielkonsolen.

Der Game-Boy ist eingebettet in ein Medienverbundsystem, zu dem u.a. gehören: vom gleichen japanischen Hersteller ein stationäres Videospielsystem („Entertainment-System“) mit größtenteils gleichen oder ähnlichen Spielen, ein eigener Club mit zweimonatlich erscheinender Club-Zeitschrift und Telefonservice sowie einer Zeichentrickfilmserie, die bei einem privaten Fernsehsender läuft. Die folgende Tabelle mag einen Eindruck von der Verbreitung und vielleicht auch eine Ahnung von der Bedeutung vermitteln, den diese Geräte im Alltag von Heranwachsenden in der kurzen Zeit seit der Markteinführung im Sommer 1990 erreicht haben.

Tabelle 1: Der Game Boy in Zahlen		
Gesamtumsatz BRD 1991 in DM (Geräte, Spiele, Zubehör)		> 500.000.000
Anzahl Werbespots im Fernsehen 1992 (BRD-Rekord)		> 4.000
Verkaufte Geräte in Europa 1991 (Stückpreis rd. 150,- DM)		> 11.000.000
Verkaufte Spielkassetten in Europa 1991 (Stückpreis zwischen 50,- und 90,- DM)		> 40.000.000
Mitglieder im „Club“ des Herstellers	Anfang 1991	55.000
	Ende 1991	310.000
Anzahl erhältlicher Spiele ca.		120
Anteil der Mädchen bei den „High Scores“ (Höchstpunktzahlen) lt. Clubzeitschrift	Game Boy	20,3%
	Entertainment-System	2,8%
Quelle: Eigene Zusammenstellung nach Angaben aus Clubzeitschriften des Herstellers und aus Tages- und Wochenzeitungen.		

Neben dem zum Lieferumfang des Game-Boy-Gerätes zählenden Strategiespiel „Tetris“ ist „Super Mario Land“ das bisher beliebteste und erfolgreichste Videospiel (vgl. Club-Zeitschrift Nr. 6/1991). Super Mario Land gehört zu den beliebtesten Labyrinth- und Abenteuerspielen (Adventure-Games). Neuerdings ist hier ein Trend auszumachen, die Fernseh- und Kinofilme nachspielbar machen (Duck Tales, Turtles, Batman, Star Wars usw.) Gemeinsam ist all diesen Spielen, daß der Spieler die auf dem Bildschirm sichtbare Spielfigur (z.B. Mario) durch mehr oder weniger labyrinthartige Welten dirigieren muß, in der die Feinde und Hindernisse mit zunehmender Spieldauer zahlreicher und tückischer werden. In manchen Spielen hat die Spielfigur bzw. der Spieler mehrere Leben und kann sich Extraleben dazuerdienen. Trotzdem wird die Spielfigur zunächst immer wieder ihr Leben lassen – game over! Aber man kann ja von vorne beginnen. Die Spieler brauchen oft mehrere Tage oder Wochen, bis es ihnen erstmals gelingt, unversehrt bis ans Ende vorzudringen. Die meisten Spiele bleiben dann noch eine Zeitlang mehr unter sportlichem Blickwinkel attraktiv, wobei das Ziel darin besteht, nicht nur heil durchzukommen, sondern dies auch besonders schnell oder unter Sammlung möglichst vieler Punkte zu schaffen.

Daß wir mit den Handspielcomputern eine sehr zeitgemäße Form des Abenteuerspielens vor uns haben, kann nicht bezweifelt werden, denn diese simulierte Abenteuerwelt ist völlig unabhängig von real verfügbaren Spielräumen, bedarf keiner anderen Kinder zum Mitspielen und birgt nicht die Gefahr in sich, sich auch nur eine Schramme zu holen, auch wenn das in den Computer projizierte Ich unzählige Tode stirbt. Die modernen Handspielcomputer erlauben es, jederzeit und überall ins Abenteuer hineinzuspringen. Die mitgelieferten Kopfhörer schirmen den Spieler zusätzlich von der Umwelt ab. Hier wird deutlich, daß zwischen der Mediatisierung des Kinderalltags (hier des Spielens) und anderen Veränderungen des Kinderalltags (z.B. Desynchronisation von Zeitstrukturen, geringer werdende Kinderdichte, Institutionalisierung und Verplanung der Kindheit, Verschwinden be-spielbarer Räume) Zusammenhänge bestehen (vgl. PAUS-HAASE/HÖLTERSINKEN/TIETZE 1990).

2. Modernisierung durch technische Medien und (freizeit)pädagogische Konsequenzen

Wenn das Spiel als Aneignungstätigkeit des Kindes begriffen wird, so eignet es sich hier in erster Linie Koordinations- und Reaktionsfertigkeiten an, die in unserer technisierten Arbeits- und Alltagswelt durchaus benötigt werden. Diese in der Freizeit genutzten Geräte bereiten möglicherweise besser, weil spielerischer und ungezwungener, auf die technisierte Arbeits- und Alltagswelt vor, als dies die Schule als eher ‚träge‘ Institution zu leisten vermag. Doch setzt diese Aneignung auf einem hohen Abstraktionsniveau an, nämlich beim Bedienen vorgefertigter Geräte und Programme. Zum Verständnis der ihnen zugrundeliegenden Abläufe trägt das Spiel sowenig bei wie die Arbeit am Textcomputer. Was Kinder sich über die Spielinhalte aneignen, ist schwieriger zu beantworten und bedarf noch eingehender Untersuchungen. Deutlich ist allerdings, daß ihr Verhältnis zu den angebotenen Heldenrollen ein anderes ist als im Abenteuerbuch, im Abenteuerfilm oder in eigenen Indianerspielen. Computerspiele bieten keine Handlungsrollen für späteres Spiel an, sondern Möglichkeiten der unmittelbaren Handlungssimulation. Zu nachfolgenden Spielhandlungen scheinen sie nicht anzuregen. Dies ist zum einen dadurch erklärbar, daß die elektronischen Helden bisher alle recht charakter- und konturlos sind, also keine nachvollziehbaren Rollen repräsentieren. Zum anderen dürfte es darauf zurückzuführen sein, daß die Spielmöglichkeiten unmittelbar an das Gerät gebunden und damit ausgeschöpft werden. Die Aktionselemente dominieren ähnlich wie in Action-Filmen, so daß die Kinder sich weniger mit längeren, komplexen Geschichten auseinandersetzen als vielmehr mit schnell aufeinander folgenden Einzelereignissen. Cool muß man sein, um hier zu bestehen.

Wir gehen von der Hypothese aus, daß in der Post-Moderne Freizeit zum Trendsetter der Modernisierung wird. Das Freizeitverhalten der Kinder erhält dabei Schrittmacherefunktion für das Freizeitverhalten der Erwachsenen. Die Grundfrage, die in der ‚Post-Postman-Phase‘ der Mediendiskussion dabei zu beantworten ist, lautet: Führt die Modernisierung durch technische Medien zur Verarmung des Freizeitlebens von Kindern oder kann sie – z.B. durch eine pädagogische Integration – eine Bereicherung bedeuten?

Unsere These dazu lautet: Modernisierung durch technische Medien, wie überhaupt durch Technik, stellt eine Bereicherung dar, wenn dreierlei gelingt,

- erstens die positive Erwartung von Spiel- und Erfahrungswelten einer neuen Generation auszuschöpfen;
- zweitens die negativen Verkürzungen, Videotisierungen und psychologischen Verkümmierungen bei einseitiger und zu ausgedehnter Nutzung einzugrenzen;
- drittens die traditionelle pädagogische (Freizeit-)Welt auf die Herausforderung durch neue Medien einzustellen, sie selbst also zu modernisieren und damit attraktiv und konkurrenzfähig zu halten.

Zwischen radikaler Ablehnung und unvoreingenommener Bejahung suchen wir also eine vermittelnde Position.

Dazu – in aller Vorläufigkeit – einige Thesen:

- An einzelnen Geräten der neuen Generation von Medien lassen sich bestimmte allgemeinere Entwicklungen ablesen, am Game-Boy und am Walkman beispielsweise die Tendenz, private Medien zum Mitnehmen zu entwickeln, deren Gebrauch weitestgehend situationsabhängig ist. Dies trägt zu einer Veralltäglichen und Privatisierung der Medien- bzw. Techniknutzung bei.

- Erwachsene, also auch Pädagogen und Politiker, sollten nicht eigene Kindheitserfahrungen als normal und Norm sehen, wenn sie über heutige Kindheit zu befinden haben. Viele Kinder gehen erstaunlich selbstsicher mit neuen Medien und Techniken um.
- Wenn die Technisierung der Kinderfreizeit als Problem angesehen wird, so ist dies in erster Linie ein Problem der Erwachsenen, die ihre Vermittlungsaufgaben immer mehr delegieren an Institutionen, Medien und technische Geräte. Schließlich sind weder die Institutionen und technischen Geräte noch die strukturellen Bedingungen, unter denen sie für Kinder alltäglich und attraktiv werden, von Kindern erdacht worden.
- Sicherlich kann und muß man – nicht nur als Elternteil, Pädagoge oder Jugendpfleger – bestimmten Spielinhalten und Verhaltensformen kritisch gegenüberstehen. Allerdings ist es pädagogisch sinnlos, bei Kindern zu verurteilen, was Erwachsenen zugestanden wird (z.B. Fernsehen oder Krieg „spielen“). Zum anderen ist es illusionär zu glauben, durch Verbote könne man eine heilere und bessere Welt schaffen.
- Initiativen, Ideen und Investitionen in eine attraktivere Kinder- und Jugendarbeit und für mehr und interessantere öffentliche Spiel- und Erfahrungsräume könnten nicht nur manches „Medienproblem“ lösen, sondern vor allem die Lebens- und Aufwuchsbedingungen der Heranwachsenden verbessern helfen. Darin besteht die eigentliche freizeitwie medienpädagogische kinder- und jugendpolitische Herausforderung bzw. Aufgabe.
- Die Faszination, die z.B. Bildschirmspiele auf Kinder ausüben, kann nicht als bloßer Manipulationseffekt angesehen werden. Darum ist für pädagogische Handlungszusammenhänge erstens ernst zu nehmen, daß Heranwachsende gerade in der Freizeit neben Begegnung und Kommunikation auch abenteuerliche Herausforderungen suchen. Zweitens müssen wir erkennen, daß auch pädagogische Einrichtungen und Angebote konkurrenzfähig in einer an Freizeit- und Beschäftigungsangeboten reichen bis überreichen Welt bleiben müssen.
- Dem Wunsch nach Abenteuer mögen einzelne Angebote und Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit entsprechen oder entsprochen haben – zu nennen sind hier vor allem die in den 70er Jahren zahlreich entstandenen Abenteuerspielplätze. Doch repräsentieren sie technisch gesehen handwerkliche und agrarische Lebenswelten, die sie den Kindern als Spiel- und Aneignungsraum zur Verfügung stellen. Was aber speziell der westdeutschen Kinder- und Jugendarbeit weitgehend fehlt, ist auch ein Zugang zu modernen Techniken. Während es in der früheren DDR etwa mit den Stationen junger Naturforscher und Techniker solche Technikzugänge auch im außerschulischen Bereich gab – wenngleich schulähnlich bzw. schulergänzend konzipiert –, fehlen vergleichbare öffentliche Angebote in der alten Bundesrepublik fast völlig. Die Entwicklung eines freizeitpädagogischen Zugangs zu Technik und Naturwissenschaft scheint sich immer deutlicher als notwendige Aufgabe herauszustellen.

Literatur

CLUB NINTENDO CLASSIC: Sonderausgabe der Club-Zeitschrift, 1990.

CLUB NINTENDO: Ausgabe 6, Dezember 1991.

DISKOWSKI, D./HARMS, G./PREISSING, C.: Technik im Alltagsleben von Kindern. Muster in der Gestaltung des Alltags und Aneignungsmuster von Technik. In: LUTZ, B. (Hrsg.): Technik in Alltag und Arbeit. Berlin 1989.

EMSBACH, M./SCHNEEKLOTH, H.-D./STOFFERS, M.: Computer-Freizeit. Elektronische Spiele und Computer in der Jugendarbeit. Erkrath 1988.

- HENGST, H.: Medien und Veränderungen der Kindheit. In: HARMS, G./PREISSING, C. (Hrsg.): Kinderalltag. Beiträge zur Analyse der Veränderung von Kindheit. Berlin 1988.
- JÖRG, S.: Per Knopfdruck durch die Kindheit. Die Technik betrügt unsere Kinder. Weinheim/Berlin 1987.
- PAUS-HASSE, I./HÖLTERSINKEN, D./Tietze, W.: Alte und neue Medien im Alltag von jungen Kindern. Freiburg i.Br. 1990.
- SANDER, U./VOLLBRECHT, R.: Computer und Jugendliche in medien-ökologischer Perspektive. In: FROMME, J./STOFFERS, M. (Hrsg.): Freizeit im Lebenslauf. Bielefeld/Erkrath 1988, S. 111–137.

Anschriften der Autoren:

Dr. Johannes Fromme, Wolfsweg 13, 4815 Schloß-Holte-Stukenbrock
 Prof. Dr. Wolfgang Nahrstedt, Droste-Hülshoff-Str. 39, 4800 Bielefeld 1

GISELA WEGENER-SPÖHRING

Moderne Kindheit und Politik für Kinder: Podiumsdiskussion

1. Kinderpolitik im Aufwind

Den Schluß des Symposiums bildete eine Podiumsdiskussion mit sieben ExpertInnen zum Thema Kinderpolitik. Die TeilnehmerInnen des von der Verfasserin moderierten Podiums waren: Prof. Dr. BRINKMANN, Vorstand des Deutschen Kinderschutzbundes; Dr. REINHOLD EICHHOLZ, Kinderbeauftragter des Landes Nordrhein-Westfalen; Prof. Dr. Dr. Dr. WASSILIOS FTHENAKIS, Direktor des Staatsinstituts für Frühpädagogik und Familienforschung, München; Dr. GERD HARMS, Staatssekretär im Ministerium für Jugend und Familie des Landes Brandenburg; Dr. CHRISTA PREISSING, Initiative „Deutscher Kinderrat“, Berlin; WILHELM SCHMIDT, MdB, Vorsitzender des Deutschen Kinderhilfswerkes und Mitglied der Kinderkommission des Deutschen Bundestages; WOLFGANG ZACHARIAS, Pädagogische Aktion München und IPA (International Association of the Child's right to play). Kinderpolitik ist derzeit „modern“: 1985 verabschiedeten die Vereinten Nationen das „Übereinkommen über die Rechte des Kindes“, 1991 wurde der Beitritt der Bundesrepublik ratifiziert. Seit 1987 gibt es Kinderbeauftragte der Fraktionen, seit 1988 eine Kinderkommission des Deutschen Bundestages. 1989 berief das Land Nordrhein-Westfalen einen Kinderbeauftragten, 1991 legte der Deutsche Kinderrat seine Gründungsschrift vor. Das Deutsche Kinderhilfswerk und der Kinderschutzbund haben zu diesen politischen Neuerungen bereits Stellung genommen bzw. Tagungen veranstaltet. – Im folgenden gibt die Verfasserin eine strukturierte Zusammenfassung der Statements und der Diskussion des Podiums.

2. Zum Begriff der Kinderpolitik

Der Begriff der Kinderpolitik wurde in seiner Widersprüchlichkeit diskutiert: Politik für Kinder, Politik mit Kindern, Politik der Kinder, Politik mit denen, die mit Kindern leben.